

2025 年 3 月期 2Q 決算に関する Q&A（要旨）

この質疑応答集は、決算説明会で投資家の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。理解促進のために一部内容の加筆修正を行っております。

Q1. 映像制作技術サービスは今回修正予想で通期 15 億円の営業損失としているが、リスクはどこまで織り込んでいるのか。考えうる最大のリスクを織り込んでいるのか、あるいは現状並の水準で織り込んでいるのか。また、海外事業の黒字化はいつ頃になりそうか。

A リスクについては、今年度については今回修正予想がボトムであると想定しております。海外事業の黒字化につきましては、今年度 13 百万ドルのコスト削減を行ったことで、来年度は、想定している水準の売上高を超えられるようであれば、早い段階で黒字化できるのではないかと考えています。仮に、売上高が想定している水準に届かない、ということが見えたとしても、引き続きコスト削減を行って、利益を確保してまいります。

Q2. 映像制作技術サービスの海外事業は、下期で人員整理はすでに進捗しているかと思うが、あまり利益に効いてこないように見える理由を教えてください。また、通期赤字の状況でのれんの減損リスクはあるか。

A 海外事業の 6 月と 10 月に実施した人員整理の効果は、今回修正予想にすでに織り込まれておりますが、それぞれ実施から 2 ヶ月くらい遅れて効いてきております。さらに人員整理に伴う退職一時金も発生しますので、今年度の利益にはそれほど大きく効かない状況です。のれんの減損につきましては、事業環境が変化しているため、リスクは 0 ではないと考えています。

Q3. 海外事業について、あまり海外子会社の状況を把握できてないと思われるが、海外のマネジメント体制について、課題をどう考えているか教えてください。

A 今回の海外事業の不調は、動画配信プラットフォーム間の競争激化による発注減が影響としては大きく、これに対する予測が現地のマネジメントと共に甘かったことは認識しております。現地のマネジメントに対する業績連動のインセンティブの設計も行っており、2 回目の人員整理については、日本から強く主導して実施しました。また、現地のマネジメントに限らず、現地のクライアントとも可能な限りコミュニケーションをとり事業を行っております。

Q4. 現状の事業ポートフォリオの組み換えに積極的に取り組んでいて、収益性を基に組み換えをしている印象を受ける。一旦体制が整った後、どのような事業ポートフォリオの姿を見据えているのか。新しく入れたい事業領域はあるか。

A 1 点目は、エンタメ領域の上流工程の強化になります。当社は映像制作の受託を長年行ってきていますが、価値を生み出しているのは、IP を含むより上流の工程であると強く認識しており、映像制作はそれを強化する、という考え方をしております。IP を含む上流工程を強くしていくことで、よりグループ内でのバリューチェーンがつながるのではないかと考えております。

2 点目は、非エンタメ領域（産業分野）において事業を拡大することです。当社はエンタメ領域に長く関わってきましたが、業績では非エンタメ領域（産業分野）の事業の方が力強く貢献しています。エンタメ領域において IP を含む上流工程の強化を行うと共に、非エンタメ領域（産業分野）において計測機器を主として事業を拡大していきたいと考えております。そのためには M&A を行っていく必要があるとも考えております。

2025 年 3 月期 2Q 決算に関する Q&A（要旨）

この質疑応答集は、決算説明会で投資家の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。理解促進のために一部内容の加筆修正を行っております。

Q5. 映像コンテンツの上期の営業利益率は 9%であるが、アニメーション制作やロイヤリティ収入が貢献する一方、ロボットは低収益で苦勞していると見ている。海外事業は厳しくコストを調整しているようだが、国内事業も何か策を打つべきではないのか。

A 利益率の高いロイヤリティ収入が映像コンテンツの利益率改善に貢献しているのは事実ですが、それ以外の地固めも行っており、その成果の一つとして、アニメーション制作で利益管理の徹底で赤字が出ない体質を作り上げつつあり、同じようなことがロボットにも言えます。コンテンツや CM の制作について、これまでに見られた大きな赤字案件はなくなり、利益管理がうまくいっていると考えています。一方で、赤字は出ないが大きく儲かる事業ではない、ということは認識しており、制作以外の事業にトライしていて、これらが実ってくると、今とは違う見え方の事業体になるのではと考えています。

Q6. ゲーム関連事業について、他社やゲームパブリッシャーの動きを見ていると、先の見通しがたちにくい印象を持っているが、御社の勝ち筋を教えてください。

A 当社のゲーム関連事業の強みは、3DCG のアート制作にあります。グローバルでモバイルゲーム市場は厳しく、ゲームパブリッシャーの状況は二極化していると認識しておりますが、当社と長年取引があるクライアントは非常に堅調、かつ強い IP を持っておところが多く、高品質、高稼働で仕事をさせていただいております。そのため、直接的な影響を受けておらず、好調であります。

Q7. 映像システムの上期は見通しに対し順調だったとのことだが、一方で、ハイスピードカメラの中国向け、半導体等は、不調であったとのこと。これらの事業の市場環境の認識と、いつから回復が見込まれるのか教えてください。

A 業績への影響についてはハイスピードカメラが大きいですが、中国向け以外は好調です。映像・画像処理 LSI は、中国市場の影響を受け、回復は来年度以降になると考えていますが、事業自体の大きさからすると、それほど大きな影響を与えるものではありません。

以上